

Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara, 4 (2), 2021, 354-364

Available online at: <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM>

DOI: <https://doi.org/10.29407/ja.v4i2.15301>

Pelatihan *Activité Ludique* untuk Guru Bahasa Prancis SMA Di DKI Jakarta

Sri Harini Ekowati¹, Asti Purbarini², Wahyu Tri Widyastuti^{3*}, Ria Ismayani⁴

sriharini@unj.ac.id¹, astipurbarini@unj.ac.id², wahyutri@unj.ac.id^{3*},
ismayani.ria@gmail.com⁴

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Prancis

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

⁴IFI Jakarta

Received: 26 11 2020. Revised: 12 12 2020. Accepted: 10 01 2021.

Abstract: The Law of the Republic of Indonesia No. 14 of 2005 concerning Teachers and Lecturers states that one of the duties of teachers and lecturers as professional education personnel is to plan, carry out a quality learning process, assess and evaluate learning outcomes. The expected learning outcomes are able to deliver students to have communication skills, collaboration skills, critical thinking skills and problem solving skills, creativity and innovation skills. . In response to this, teachers and lecturers must improve and develop academic qualifications and competencies on an ongoing basis according to the times. To realize this, teachers and lecturers can take part in training. The P2M team of UNJ's French Language Education Study Program has organized *Activités Ludiques* (language games) training, namely training to teach French through innovative language games, which can deliver students to communicate, think critically, innovatively, creatively in accordance with the demands of this century. The training lasted for 20 hours, the participants consisted of French teachers at SMK and SMA in Jakarta. During the training they received material in the form of various language game platforms namely Kahoot, Quizizz, Learning Apps, Quizlet, *Educative Logiciel*, *Jeu de l'oie*, *Qu'est-ce qu'il manque*. With this training, the P2M Team of the French Language Education Study Program, UNJ hopes that the training participants, consisting of French vocational high school and high school teachers in Jakarta, can improve their competence and professionalism.

Keywords: French language, *Activité Ludique*, High School Teacher

Abstrak: Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan salah satu tugas guru dan dosen sebagai tenaga kependidikan profesional adalah merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah dapat menghantarkan siswa mempunyai kecakapan berkomunikasi (communication skill), kecakapan bekerja sama (collaboration skill), kecakapan berpikir kritis dan dapat mengatasi masalah (critical thinking and problem solving skill), kecakapan berkreasi dan berinovasi (creativity and innovation skill). Menyikapi hal tersebut guru dan dosen harus meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sesuai dengan zaman. Untuk merealisasikan hal

tersebut guru dan dosen dapat mengikuti pelatihan. Tim P2M Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNJ telah menyelenggarakan pelatihan *Activités Ludiques* (permainan bahasa) yakni pelatihan mengajar Bahasa Prancis melalui permainan Bahasa yang inovatif, yang dapat menghantarkan siswa dapat berkomunikasi, berpikir kritis, inovatif, kreatif sesuai dengan tuntutan zaman abad ini. Pelatihan berlangsung selama 20 jam, peserta terdiri dari guru-guru bahasa Prancis SMK dan SMA di Jakarta. Selama pelatihan mereka memperoleh materi berupa berbagai platform permainan Bahasa yakni Kahoot, Quizizz, Learning Apps, Quizlet, Logiciel Educatif, Jeu de l'oie, Qu'est-ce qu'il manque. Dengan pelatihan tersebut, Tim P2M Prodi Pendidikan Bahasa Prancis, UNJ mengharapkan para peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru Bahasa Prancis SMK dan SMA di Jakarta dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalisme mereka.

Kata Kunci: Bahasa Prancis, *Activité ludique*, Guru SMA

ANALISIS SITUASI

Pembelajaran Bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai Bahasa asing sudah berlangsung sejak lama dan tetap bertahan sampai sekarang, di tengah maraknya pembelajaran Bahasa asing lainnya seperti Bahasa Jepang, Mandarin dan Jerman. Kenyataan itu meyakinkan bahwa kebutuhan berbahasa asing menjadi suatu hal yang penting, terlebih pada saat ini, abad 21 ditandai dengan mudahnya batas wilayah dan waktu yang menghubungkan antar individu, antar kelompok/ bangsa dan negara. Hubungan-hubungan itu terlaksana berkat adanya berbagai piranti komunikasi seperti computer, telepon dan berbagai piranti komunikasi seperti *teleconference*, *skype*, *smartphone*.

Piranti-piranti komunikasi tersebut merupakan bentuk kemajuan pada teknologi informasi yang berdampak pada dunia Pendidikan, misalnya penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Istilah *Information Communication Technology* (ICT) merupakan istilah yang tidak asing bagi kalangan pendidik di sekolah dan dunia Pendidikan pada umumnya. Hal ini berkaitan dengan pengadaan perangkat computer, internet yang ada di sekolah-sekolah dan dimiliki oleh peserta didik dan guru masa kini yang sedang mengajar dan belajar. Pada saat ini, pandemi Virus Covid-19 tengah melanda seluruh negara, termasuk Indonesia. Pandemi ini telah merusak tatanan kehidupan sekolah, Pendidikan, sekolah-sekolah. Lembaga-lembaga Pendidikan ditutup atau kegiatan persekolahan hanya diwakilkan beberapa guru dan petugas administrasi sekolah. Kegiatan persekolahan diadakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui piranti-piranti teknologi.

Menyikapi hal tersebut, guru harus menyesuaikan mengajarnya yakni melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Menyikapi hal tersebut, guru harus menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 20 yang menyebutkan salah satu tugas guru sebagai guru profesional adalah merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2013:11). Implementasi dari Undang-Undang tersebut, menuntut guru untuk kreatif agar menghasilkan pembelajaran yang bermutu. Kreativitas yang seharusnya dimiliki guru adalah dapat menciptakan suasana yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis. Hal tersebut dapat dicapai melalui model pembelajaran yang dilakukan guru. Tuntutan tersebut termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 22 tahun 2003 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Model pembelajaran yang kreatif yang dikembangkan guru harus mengacu pada era kekinian, abad 21 yaitu dapat menghantarkan siswa mempunyai: 1) kecakapan berkomunikasi (*communication skill*), 2) kecakapan bekerja sama (*collaboration skill*), 3) kecakapan berpikir kritis dan dapat mengatasi masalah (*critical thinking and problem solving skill*), 4) kecakapan berkreasi dan berinovasi (*creativity and innovation skill*) (Hosnan, 2014:87). Kecakapan berkomunikasi menuntut siswa dapat memahami, mengelola dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan dan tulisan serta multimedia. Kecakapan bekerja sama ditunjukkan dengan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mempunyai jiwa kepemimpinan, dapat beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dalam berbagai peran dan tanggung jawab dan dapat menempatkan empati pada tempatnya.

Kecakapan berpikir kritis menuntut siswa dapat memberikan penalaran yang masuk akal dalam memahami interkoneksi, pilihan yang rumit dan dalam penyelesaian masalah yang dihadapinya. Kecakapan berkreasi dan berinovasi penting dimiliki siswa yang dapat digunakan dalam pembelajaran masa kini, abad 21 yang multimetode dan berpusat pada siswa. Menyikapi hal tersebut, guru seyogyanya mengembangkan berbagai metode yang variatif agar siswa memiliki kemampuan yang diharapkan. Untuk mencapai kemampuan guru yang diharapkan ada berbagai cara dan pelatihan. Salah satu pelatihan modul pembelajaran yang inovatif yakni *activité ludique*. *Activité ludique* adalah kegiatan pembelajaran berupa permainan Bahasa. Pengertian *activité ludique* adalah “... *c'est une activité qui révèle du jeu, qui est relative au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu.*

Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante
(www.internaute.fr).

SOLUSI DAN TARGET

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka solusi yang akan diambil oleh tim P2M Prodi Pendidikan Bahasa Prancis adalah memberikan pelatihan *activité ludique* pada guru-guru Bahasa Prancis SMA di DKI Jakarta yang berupa pembuatan *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet*, *LearningApps*, *Jeu de l'oie*, *Logiciel educative*, *Qu'est-ce qu'il manque*. Tujuan memberikan pelatihan ini adalah untuk membantu guru-guru Bahasa Prancis SMA di DKI Jakarta dalam menjalankan tujuannya mengajar Bahasa Prancis di masa pandemic Covid-19 saat ini, dimana dibutuhkan pembelajaran dengan penerapan teknologi. Target kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru Bahasa Prancis SMA di DKI Jakarta dalam menerapkan teknologi informasi di kelasnya masing-masing. Target tambahannya adalah menghasilkan contoh-contoh mengajar Bahasa Prancis dengan *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet* dan *LearningApps* yang dapat berguna untuk mereka dalam mengajar Bahasa Prancis sehari-hari via *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan sebagainya. Karena kegiatan ini dilakukan pada masa pandemic Covid-19 dan DKI Jakarta melaksanakan PSBB secara ketat, maka pelatihan ini dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting selama 5 kali pertemuan à 4 jam.

Berikut ini akan dibahas tentang *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet*, *LearningApps*, *Jeu de l'oie*, *Logiciel educative*, *Qu'est-ce qu'il manque*. Kahoot adalah permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar terutama dalam pelaksanaan evaluasi. Menurut Irwan dkk (2019:96) Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kahoot biasanya digunakan untuk menegetes/ mengevaluasi kemampuan siswa dalam tatabahasa, kosa kata dan pemahaman teks. Untuk dapat menggunakan Kahoot, dibutuhkan peralatan seperti laptop, LCD dan tentu jaringan wifi yang kuat. Telah banyak guru yang menggunakan Kahoot dalam pembelajaran dan menurut penelitian yang telah mereka lakukan Kahoot memberikan manfaat bagi pengajaran. Berikut beberapa contoh penelitiannya: Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari (2017) menyimpulkan bahwa Kahoot dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. Menurut Fauzan (2019:261), pemanfaatan Kahoot sangat menarik, dapat meningkatkan semangat belajar dan dapat dikembangkan sebagai alat tes.

Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan quiz interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda, misalnya saja untuk penilaian formatif. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. (Noor, 2020:2). Pembelajaran dengan menggunakan Quizizz ini sangat sesuai dengan siswa SMA, mengingat mereka adalah generasi digital yang menyukai hal-hal yang berhubungan dengan internet, digital dan hal-hal modern lainnya. Selain pembelajaran dengan Quizizz juga salah satu pembelajaran yang disarankan untuk model pembelajaran abad 21. Menurut Purba, Quizizz juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa. Mengapa demikian? Menurutnyanya dengan Quizizz peserta didik dapat saling bersaing dan memotivasi belajar mereka. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Dengan aplikasi ini dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik (2019:33). Mengajar dengan memanfaatkan Quizizz menjadikan pengajaran lebih menarik karena siswa dapat berlomba dengan teman-temannya untuk adu cepat menemukan jawaban yang benar. Di dalam aplikasi Quizizz juga terdapat pemeringkatan, jadi siswa dapat mengetahui secara cepat mereka berada di peringkat berapa. Hal ini dapat memacu mereka untuk jadi yang terbaik dan berada di peringkat satu.

Selain itu Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar, seperti penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, Sri Wijati dan Dwi Sulistyaningsih pada tahun 2019. Mereka menemukan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika, keterampilan proses, kemampuan respons positif pada siswa (2019:172). Quizizz juga dapat digunakan untuk membangun kemampuan berpikir kritis. Menurut Wihartanti dkk dalam artikelnya yang berjudul Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa, menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan aplikasi Quizizz (2019:362).

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran daring (online) yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Ide pengembangan ini berasal dari pengalaman pribadinya Ketika dia diminta untuk mengingat 111 nama hewan oleh guru Bahasa Prancisnya (Aribowo, 2015:34). Sari (2019:13) dalam artikelnya menjelaskan bahwa Quizlet ini banyak manfaatnya misalnya bahwa Quizlet adalah aplikasi yang gratis dan mudah digunakan, selain itu Quizlet dapat membantu peserta didik untuk lebih independent dalam belajar dan juga dapat memotivasi belajar siswa. Melihat

banyaknya manfaat Quizlet dalam pembelajaran, maka sudah selayaknya aplikasi ini digunakan juga pada pembelajaran Bahasa Prancis. Berikut ini adalah penelitian tentang penggunaan Quizlet dalam pembelajaran Bahasa Prancis. Skripsi yang ditulis oleh Ali (2019) menyimpulkan bahwa Quizlet adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran membaca, menulis dan mendengar. Quizlet memiliki kelebihan yaitu adanya permainan dengan gambar yang menarik. Quizlet juga dapat melatih konsentrasi, kepercayaan diri dan menyelesaikan masalah.

LearningApps adalah media latihan pembelajaran daring interaktif. Guru dapat membuat latihan pembelajaran dengan berbagai template yang disediakan, seperti *matching pairs*, *group assignment*, *number line*, *simple order*, *app matrix*, *crossword*, dll. Dengan berbagai template yang disediakan, guru dapat mendesain aktivitas belajar yang menarik dan kegiatan belajar yang interaktif. *Logiciel Educatif* adalah aplikasi daring yang dapat digunakan guru untuk mengajar. Aplikasi ini gratis, tidak berbayar dan dapat digunakan untuk belajar sambil bermain, seperti *lecture (sons)*, *compréhension*, *conjugation grammaire*, *confusion de sons*, *orthographe* dan *vocabulaire*.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilakukan pada bulan Juni 2020 sebanyak 5 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut: pertemuan pertama pada 1 Juni 2020, pertemuan kedua pada 4 Juni 2020, pertemuan ketiga pada 8 Juni 2020, pertemuan keempat pada 11 Juni 2020, pertemuan kelima pada 15 Juni 2020. Peserta yang berpartisipasi dalam pelatihan ini sebanyak 13 orang guru dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Peserta Pelatihan

No	Nama Peserta	Nama Institusi
1.	NS	SMKN 57 Jakarta
2.	SK	SMA Angkasa 1 Halim Perdanakusuma
3.	M	SMK Bunda Mulia
4.	SWP	SMA Ksatria
5.	AF	SMK Cipta Karya
6.	NK	SMKN 30 Jakarta
7.	SH	SMK Santa Theresia
8.	I	SMKN 37 Jakarta
9.	MA	SMK Teladan
10.	B	SMKN 57 Jakarta
11.	NT	SMK Saint John
12.	A	SMK Angkasa 2 Halim Perdanakusuma
13.	NA	SMKN 33 Jakarta

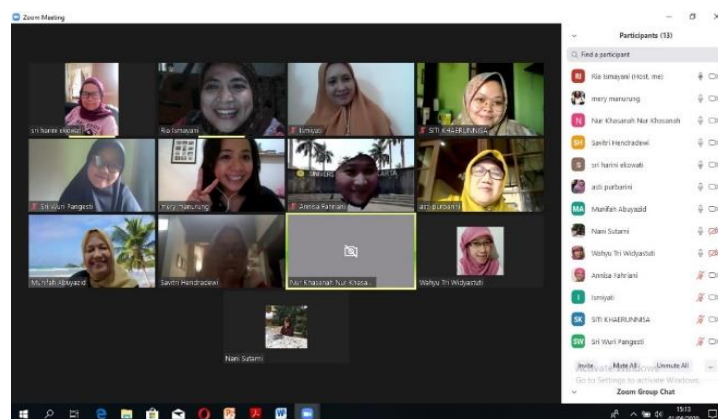
Pre-test diberikan pada pertemuan pertama yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan guru-guru Bahasa Prancis SMA di DKI Jakarta mengenai penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran Bahasa Prancis dengan *activité ludique*. Post-test dilakukan pada pertemuan kelima atau terakhir. Berikut adalah rinciannya:

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test

No	Keterangan	Pre-test	Post-test
1.	Pemahaman konsep pembelajaran Bahasa Prancis masa kini (Abad 21)	75.9%	100%
2.	Konsep pembelajaran berpusat pada siswa	69.23%	100%
3.	Pemahaman konsep bahwa guru bertugas sebagai fasilitator	69.23%	100%
4.	Pemahaman konsep guru sebagai <i>animateur</i>	61.53%	100%
5.	Pemahaman konsep urutan mengajar/ metode mengajar Bahasa Prancis	69.23%	100%

HASIL DAN LUARAN

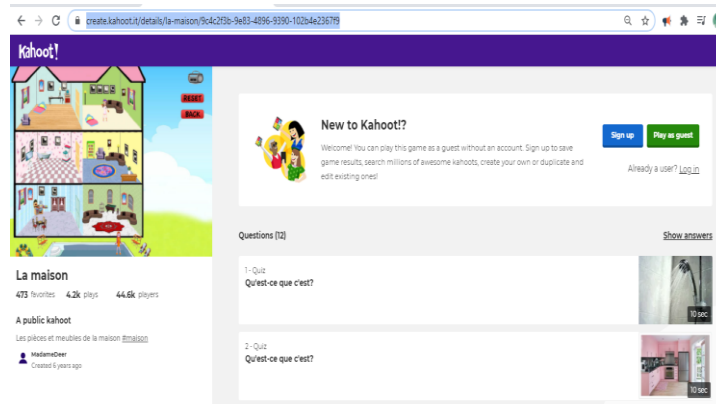
Hasil kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman guru Bahasa Prancis SMA mengenai konsep mengajar Bahasa Prancis Abad 21 dengan *Activité Ludique*. Pada saat pre-test, hanya ada 10 guru yang memahami konsep pembelajaran Bahasa Prancis Abad 21 yang mengintegrasikan teknologi informasi. Konsep pembelajaran perpusat pada siswa dipahami oleh 9 orang guru, demikian juga konsep bahwa guru berperan sebagai fasilitator serta dalam urutan mengajar/ metode mengajar Bahasa Prancis.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan P2M

Sedangkan pemahaman konsep guru sebagai *animateur* dipahami oleh 8 orang guru. Seusai pelatihan pemahaman guru-guru mengenai konsep-konsep di atas meningkat menjadi 100%. Luaran kegiatan P2M ini adalah kumpulan tugas peserta pelatihan *activité ludique* yang akan dicetak dan dijadikan buku yang dapat digunakan oleh guru-guru Bahasa Prancis SMA di Indonesia. Berikut beberapa contoh hasil karya para peserta pelatihan:

Salah satu contoh hasil karya peserta dalam permainan menggunakan Kahoot dapat diakses pada situs <https://create.kahoot.it/details/la-maison/9c4c2f3b-9e83-4896-9390-102b4e2367f9>. Tema yang digunakan dalam *la maison* atau rumah.

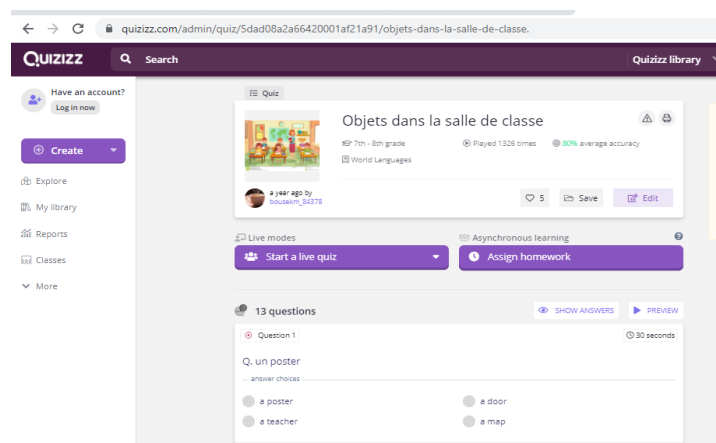


Gambar 2. Permainan Kahoot

Permainan menggunakan Quizizz yang dibuat oleh salah satu peserta pelatihan dapat diakses melalui situs berikut

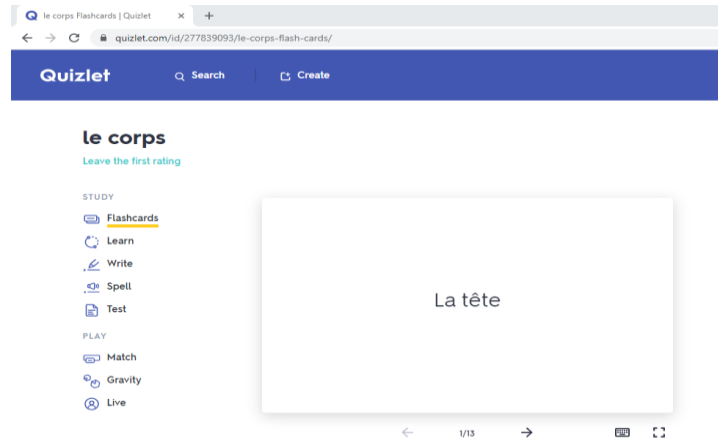
<https://quizizz.com/admin/quiz/5dad08a2a66420001af21a91/objets-dans-la-salle-de-classe>.

Permainan yang dibuat berTEAM benda-benda yang ada di dalam kelas. Permainan berupa pertanyaan pilihan ganda yang berisi kosa kata dalam Bahasa Prancis dan terjemahannya.



Gambar 3. Permainan Quizizz

Salah satu contoh hasil karya peserta dalam permainan menggunakan Quizlet dapat diakses pada situs <https://quizlet.com/id/277839093/le-corps-flash-cards/>. Tema yang digunakan dalam Quizlet yaitu *le corps* atau anggota badan. Quizlet dapat digunakan untuk belajar mandiri oleh siswa pada menu Play yaitu Match, untuk permainan mencocokkan, Gravity, untuk permainan menuliskan jawaban, dan Live untuk permainan secara interaktif.



Gambar 4. Permainan Quizlet

Permainan yang dibuat oleh salah satu peserta pelatihan melalui *LearningApps* dapat diakses pada situs <https://learningapps.org/4679316>. Dalam permainan tersebut berisi kegiatan mencocokkan gambar dengan audio yang didengar. Tema yang dibahas yaitu transportasi. Siswa dapat mengklik gambar lalu memasangkan ke audio yang didengar. Koresksi jawaban dengan cara mengklik tombol centang di kiri bawah.



Gambar 5. Permainan LearningApps

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan P2M ini adalah bahwa pelatihan ini sangat membantu dan memberikan manfaat bagi guru Bahasa Prancis SMA di DKI Jakarta. Guru-guru di SMA dapat mempersiapkan pembelajaran Bahasa Prancis menggunakan teknologi. Sehingga harapannya melalui *activité ludique* (permainan bahasa) siswa dapat belajar dengan menyenangkan, dapat menyelesaikan sendiri masalah kebahasaan yang dihadapi, dapat berkomunikasi dengan teman, berpikir kritis dan inovatif yang dapat menumbuhkan kemampuan kreatifnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, D.W. 2019. *Penggunaan Quizlet dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis*. www.repository.upi.edu/49248 diakses pada 14 November 2020.
- Aribowo, E.K. 2015. Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia UMS*.
- Fauzan, Rikza. 2019. Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol 2 (1), p. 254-262.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Irwan, Z.F.L & Ari W. 2019. Efektivitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. Vol 8 (1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2013. *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Bahasa Prancis*. Pusat Pengembangan Profesi Pendidik BPSDMK.
- Noor, Sugian. 2020. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. Vol 6 (1), p.1-7.
- Purba, L.S.L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/1028/851>
- Rofiyarti, F. & Anisa Y.S. 2017. TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform Kahoot! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3 (3b).
- Sari, D.E. 2019. Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol 29 (1).
- Setiawan, A., Sri W. & Dwi S.. 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA Unimus*, p. 167-173.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 22 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wihartanti, L.V., Ramadhan P.W., Rohana I.A. & Bayu A.P 2019. Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019 Revitalisasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0.*

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/> diakses pada 12 Maret 2020.